

Erweitere dein Spielerlebnis mit



- Sammle Units während du Ubisoft-Spiele spielst
- Schalte zusätzliche Spielinhalte frei
- Teile Inhalte mit deinen Freunden
- Hol dir Hilfe, um Spiele zu meistern
- Lade dir neue Inhalte herunter

direkt in **deinem Spiel** oder auf www.uplay.com



Freischaltbar in **ASSASSIN'S
CREED II**

- Xbox-Theme
- 5 Zusätzliche Wurfmesser
- Altair-Montur
- Zutritt zur Auditore Familiengruft

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Einige Dienste sind bei Spielveröffentlichung möglicherweise noch nicht verfügbar. Ein High-Speed-Internetzugang ist Voraussetzung für den Zugriff auf Online-Inhalte und Online-Spiele. Das Anlegen eines Ubisoft-Kontos ist Voraussetzung, um Zugang zu Uplay zu erhalten. Um ein Ubisoft-Konto ohne etwaliche Zustimmung zu eröffnen muss man mindestens 13 Jahre alt sein. Ubisoft behält sich das Recht vor, den Zugang zu Online-Inhalten mit einer Frist von 30 Tagen zu unterbrechen oder einzustellen. Die Informationen dazu werden auf der Internetseite www.uplay.com veröffentlicht. Für weitere Informationen zu Nutzungsbedingungen und Updates besuchen sie bitte www.uplay.com.

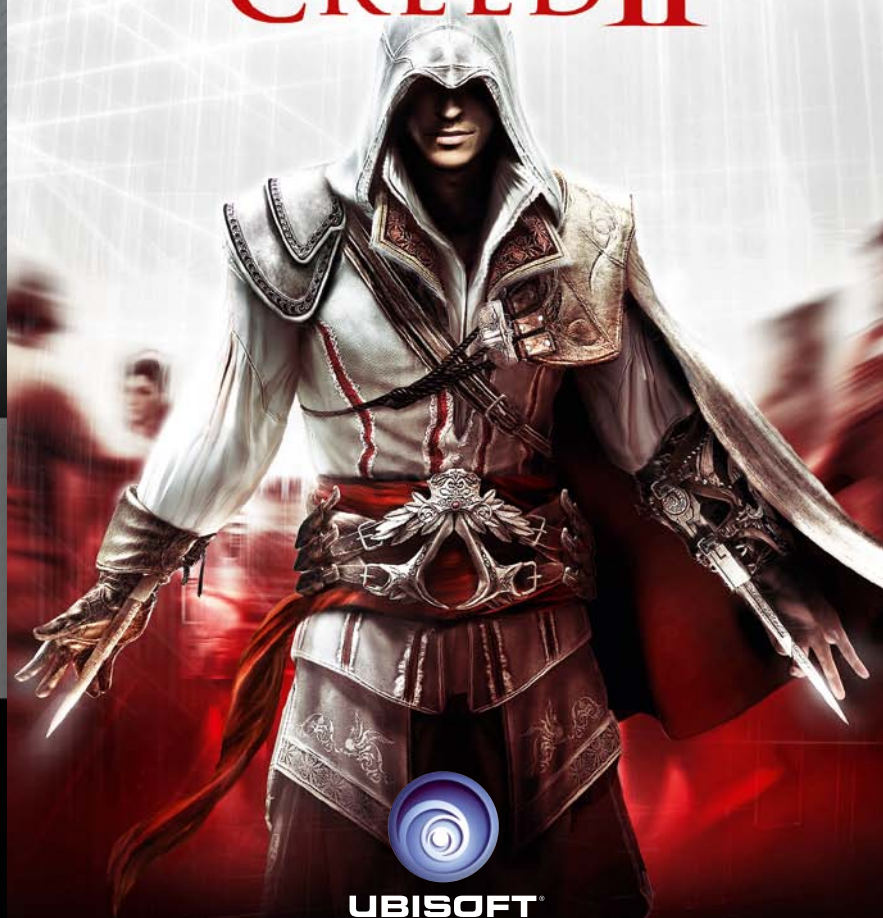
300025567

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.



XBOX
LIVE

ASSASSIN'S CREED II



UBISOFT



⚠️ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Seheleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

Verbindung zu Xbox LIVE	4
Charaktere	6
Animus Benutzerhandbuch	7
1. Steuerung	7
2. HUD	15
3. Spielkreisläufe	18
4. Menüs	22
5. Uplay™	23
Kostenloser kundenservice	26
Garantie	27

XBOX LIVE

Xbox LIVE® bringt die ganze Welt der Unterhaltung direkt in Ihr Wohnzimmer. Eine riesige Auswahl an Testversionen erleichtert es Ihnen, sich für die Spiele zu entscheiden, die Ihren Geschmack treffen. Und dank herunterladbarer Erweiterungen, wie zum Beispiel Songs, Charaktere, Karten und Levels, hält der Spielspaß länger an. Auch können Sie auf Xbox LIVE rund um die Uhr mit Ihren Freunden kommunizieren und gemeinsam spielen – ganz egal, wo sie sich gerade aufhalten. Mit Xbox LIVE endet der Spielspaß niemals.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

17/09/12

An: Verborgener Empfänger [VERSCHLÜSSELT]

Betreff: Der Plan

Anhang: map.png; Animus-Steuerung & -Feedback (Updated).txt

Das ist der Tag, auf den wir uns vorbereitet haben.

Am Anfang der Woche hat Vidic die genetischen Erinnerungen von Altaïr ibn La-Ahad bei Subjekt 17, Desmond Miles, entdeckt. Wie ihr bereits wisst, war Altaïr ein syrischer Assassine des 12. Jahrhunderts. Er hat den Betrug von Al Mualim überlebt und seinerzeit einige prominente Templer-Kreuzritter eliminiert.

Vidic hat entdeckt, dass Al Mualim eines der fünf bekannten Apfel-Artefakte benutzt hat, um den Assassinen-Orden zu versklaven. Vidic drang in Desmonds Erinnerungen ein, bis er die Karte gefunden hatte (als Dateianhang beigefügt). Er kennt nun die Standorte der Edensplitter und die Templer haben jetzt vor, Desmond zu töten. Ich wollte sie hinhalten, aber mir gehen langsam die Möglichkeiten aus. Wir müssen jetzt handeln.

Ich gehe davon aus, dass ihr die geplanten Einrichtungen in Betrieb genommen und die fertigen Animus-Baupläne, die ich im Dezember per Kurier geschickt habe, erhalten habt. Es ist Zeit, unsere Maschine an Desmond anzuprobieren. Wenn sie funktioniert, wird er zu einem der mächtigsten lebenden Männer, wenn wir mit ihm fertig sind.

Ich hänge Desmonds Profil mit an (ignoriert seine Einstellung, ihr werdet ihn mögen, wenn ihr ihn kennenlernt, versprochen) sowie den Lebenslauf seines italienischen Vorfahren Ezio Auditore und das neueste Dokument zum Steuerungs- und Feedbacksystem des Animus. Desmond hat sich bereits daran gewöhnt, also benutzt es bitte als Grundlage für euer Steuerungssystem. Ich hänge außerdem potenzielle Modifikationen / Upgrades aus der Forschungsabteilung von Abstergo an, die wir vielleicht für unseren Animus stehlen können. Bis wir bei euch sind, habt ihr alles eingerichtet und seid startbereit, oder?

Wenn alles gut läuft, sind Desmond und ich schon auf dem Weg zu euch, bis Vidic diese Email entschlüsselt hat. Wenn ihr in 12 Stunden nichts von uns hört, dann packt alles zusammen und haut ab.

Bis bald (hoffentlich),

Lucy Stillman

CHARAKTERE

Desmond Miles



Alter: 25
Gewicht: 77kg
Größe: 1,83m
Blutgruppe: A+
Nationalität: Amerikaner

Psychologische Merkmale: Unabhängig, introvertiert und defensiv. Desmond hat Schwierigkeiten, anderen zu vertrauen. Seine Eltern waren überfürsorglich, sperrten ihn in ihrer Gemeinde ein und schworen, dass es zu seinem Besten wäre. Er hat in den letzten neun Jahren Großstädte vermieden und sich vor der Zivilisation versteckt. Er verbirgt seine Gedanken und Gefühle hinter einer Mauer des Zynismus.

Ezio Auditore



Alter: 17
Gewicht: 75kg
Height: 1,82m
Nationalität: Florentiner
Jahr: 1476

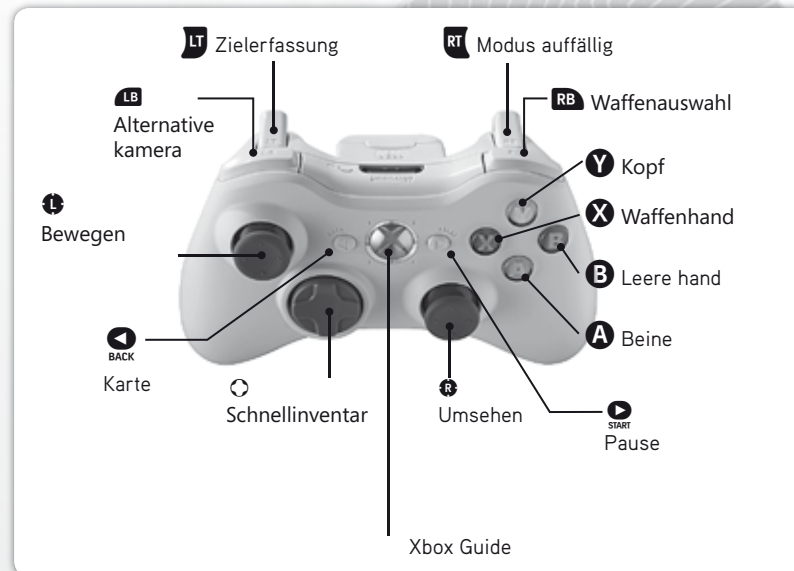
Persönliche Geschichte: Obwohl es viele Informationen über Ezios Vater, Giovanni, gibt, der ein renommierter florentinischer Bankier und politischer Berater von Lorenzo de' Medici war, kann ich zu Ezio nur finden, dass er einst bei Giovanni Tornabuoni, dem großen florentinischen Bankier, in die Lehre ging.

Psychologische Merkmale: Charismatisch, wetteifernd, ein Frauenheld und Abenteurer.

Lucy – Ich habe alle Vorkommnisse des Namens Altair durch Ezio ersetzt und den Namen des Geräts in Animus 2.0 geändert, um es auch ein bisschen einfacher zu machen.

ANIMUS BENUTZERHANDBUCH

1. Steuerung



1.1 Animus-Steuerung

Der Animus 2.0 erlaubt Ihnen, Ihren Vorfahren mit einer Kombination aus Standard- und Kontext-Tasten zu steuern. Die Standard-Tasten führen jedes Mal dieselbe Aktion aus, zum Beispiel öffnet man mit einem Druck auf **RB** immer das Waffenauswahlmenü. Im Gegensatz dazu ändern sich die Aktionen der Kontext-Tasten je nach der Situation, in der Ihr Vorfahr sich befindet. Mit der **A**-Taste kann Ezio je nach Situation zum Beispiel sprinten, springen, ausweichen oder eine Wand hinaufklettern.

1.2 Allgemein

1.2.1 Bewegen

Bewegen Sie Ezio mit dem linken Stick. Wenn Sie den Stick nach oben oder unten bewegen, bewegt sich Ihr Vorfahr vorwärts oder rückwärts.

Wenn Sie den Stick nach links oder rechts bewegen, dreht sich Ihr Vorfahr nach links oder rechts. Wenn sie stillstehen, können Sie durch einen Druck auf die linke Sticktaste auf die Ego-Perspektive um- und wieder zurückschalten.

1.2.2 Umsehen

Benutzen Sie den rechten Stick, um sich in Ezios Umgebung umzusehen. Drücken Sie auf die rechte Sticktaste, um die Kamera wieder hinter Ezio zu zentrieren.

1.2.3 Zielerfassung

Der Animus 2.0 zeigt spezielle visuelle Effekte bei bestimmten Bürgern, mit denen Sie interagieren können. Benutzen Sie die Zielerfassungs-Taste (**L1**), damit sich Ezio auf den gewählten Bürger konzentriert und ihn als Ziel erfasst. Wenn ein Ziel erfasst wurde, kann Ezio mit der Person reden, sie töten oder andere Aktionen ausführen. Benutzen Sie **L1**, um den Kampfmodus zu aktivieren. Im Kampfmodus wird stets automatisch der nächste Gegner als Ziel erfasst. Wenn Sie den Kampfmodus beenden wollen, benutzen Sie erneut **L1**, um die Zielerfassung aufzuheben und wegzulaufen.

*Lucy – stellt sicher, dass der Spieler den Kampfmodus auch durch eine Flucht verlassen kann (**L1** + **A**). Erst die Zielerfassung aufzuheben ist viel zu umständlich.*

1.2.4 Waffenauswahl und Schnellinventar

Waffenauswahl: Halten Sie **LB** gedrückt, um das Waffenauswahlmenü zu öffnen. Wählen Sie dann die gewünschte Waffe mit den Sticks.

Schnellinventar: Benutzen Sie das Steuerkreuz (Oben, Unten, Links oder Rechts), um die jeweils entsprechende Waffe auszuwählen. Wenn Sie ein zweites Mal auf dieselbe Taste drücken, wird die gewählte Waffe gezogen.

1.2.5 Alternative Kamera

In einigen besonderen Situationen steht eine alternative Kameraperspektive zur Verfügung, mit der Sie sich die Situation aus einem anderen Blickwinkel ansehen können. Drücken Sie auf **LB**, wenn eine alternative Kamera zur Verfügung steht, um den Blickwinkel zu ändern.

1.2.6 Karte

Drücken Sie auf die **BACK**-Taste, um eine Karte des aktuellen Gebietes anzuzeigen. Der Animus 2.0 kann die Umrisse des Gebietes anhand historischer Daten rekonstruieren, aber detaillierte Informationen über die Umgebung müssen Sie selbst herausfinden. Dazu sollten Sie auf die Spitze hoher Gebäude klettern, um die Karte mit Ezios Erinnerungen zu synchronisieren. Auf diese Weise kann der Animus die Karte mit spezifischen Erinnerungszielen und anderen Details aus der genetischen Erinnerung füllen.

Lucy – Eine Verbesserung gegenüber der Karte des Animus 1.0, aber sie muss immer noch synchronisiert werden.

1.3 Kontextabhängige Steuerung

1.3.1 Das Puppenspielerkonzept

Der Animus 2.0 erlaubt Ihnen, Ezio wie eine Marionette zu steuern. Jeder Körperteil ist einer Taste zugeordnet: die **V**-Taste ist die Kopf-Taste, die **X**-Taste ist die Waffenhand-Taste, die **B**-Taste ist die Leere Hand-Taste und die **A**-Taste ist die Bein-Taste. In der oberen rechten Ecke des Bildschirms zeigt das Heads Up Display (HUD) die Aktionen, die jeder Taste zugeordnet sind. Sie werden bemerken, dass sich die angezeigten Aktionen je nach dem Kontext ändern.

1.3.2 Auffälliger und Unauffälliger Modus

Wie im Animus 1.0 ist es möglich, die Intensität, mit der Ezio seine Aktionen ausführt, zu ändern. Standardmäßig befindet sich Ihr Vorfahr im Unauffälligen Modus, aber das können Sie ändern, indem Sie **RT** festhalten. Das ist wie aufs Gaspedal zu treten! Im Unauffälligen Modus sind Ezios Aktionen unauffällig und sozial akzeptabel. Starke und schnelle Assassinen-Aktionen stehen im Auffälligen Modus zur Verfügung.

1.4 Aktionen

1.4.1 Zu Fuß

Unauffälliger Modus

A-Taste: Stehlen

Ermöglicht Ezio, Geld von NPCs zu stehlen.

B-Taste: Leicht stoßen

Drücken und halten Sie die Leere Hand-Taste, um einen NPC leicht zu stoßen. Leichtes Stoßen ist eine sozial akzeptable Möglichkeit, Personen aus dem Weg zu befördern.

X-Taste: Angreifen

Wenn Sie auf die Waffenhand-Taste drücken, führt Ezio eine Angriffsbewegung mit der zurzeit ausgewählten Waffe aus.

V-Taste: Vision und reden

Wenn Sie in der Nähe eines speziellen Bürgers oder Ladenbesitzers auf die Kopftaste drücken, interagiert Ezio mit dieser Person. Halten Sie die Kopftaste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren. Das Adlerauge verdeutlicht Ezios Intuition durch einen Farbcode: rot = Soldaten, blau = Verbündete, weiß = Zivilisten mit Missionen, gold = Attentatsziele.

Auffälliger Modus

A-Taste: Freies Umherlaufen / Sprinten

Halten Sie die Beintaste gedrückt, um mit Ihrem Vorfahr zu sprinten und frei umherzulaufen. Beim freien Umherlaufen reagiert der Vorfahr automatisch auf Hindernisse in seinem Weg. Bewegen Sie einfach den linken Stick in die Richtung, in die der Vorfahr laufen soll.

Beispiel: Sie sind am Boden in der Nähe einer Wand. Wenn Sie die A-Taste gedrückt halten und den linken Stick in Richtung Wand bewegen, wird der Vorfahr diese Wand erklimmen. Wenn sich keine entsprechenden Objekte im Weg des Assassinen befinden, sprintet der Vorfahr, wenn die Beintaste im Auffälligen Modus gedrückt gehalten wird.



B-Taste: Greifen und werfen / Rammen

Wenn Sie still stehen und auf die Leere Hand-Taste drücken, greift Ihr Vorfahr nach einem NPC. Wenn Sie den NPC gepackt haben, schleudern Sie ihn mit der B-Taste in die Richtung, in die Sie den linken Stick bewegen. Solange Sie unbewaffnet sind, führen Sie mit Y, X und A dabei normale Angriffe aus. Wenn Sie bewaffnet sind, können Sie den NPC mit der X-Taste töten.

Lucy – Dieses Feature war der Hit bei den Labortechnikern. Bitte baut es ein.

X-Taste: Angreifen

Wenn Sie auf die Waffenhand-Taste drücken, führt Ezio eine Angriffsbewegung mit der zurzeit ausgewählten Waffe aus.

Y-Taste: Vision

Halten Sie die Kopf-Taste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren.

1.4.2 Reiten



Unauffälliger Modus

A-Taste: Schritt

Halten Sie die Bein-Taste gedrückt, um in der langsamsten Gangart zu reiten.

B-Taste: Absitzen

Drücken Sie auf die Leere Hand-Taste, um vom Pferd abzusetzen.

X-Taste: Aufbäumen / Angreifen

Drücken Sie auf die Waffenhand-Taste, wenn Ihr Vorfahr keine Waffe gezogen hat, um das Pferd sich aufbäumen zu lassen. Wenn Ihr Vorfahr sein Schwert gezogen hat, führen Sie mit der Waffenhand-Taste Angriffsbewegungen aus.

Y-Taste: Vision

Halten Sie die Kopf-Taste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren.

Lucy – Das Adlerauge beim Reiten, was fällt denen noch alles ein? Sorgt dafür, dass wir dieses Feature auch haben!

Auffälliger Modus

A-Taste: Galoppieren

Halten Sie beim Reiten im Auffälligen Modus die Bein-Taste gedrückt.

B-Taste: Absitzen

Drücken Sie auf die Leere Hand-Taste.

X-Taste: Angreifen

Drücken Sie auf die Waffenhand-Taste, damit Ihr Vorfahr vom Pferd aus eine Angriffsbewegung ausführt.

Y-Taste: Vision

Halten Sie die Kopf-Taste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren.

1.4.3 Schwimmen

Lucy – Bitte behebt den nervigen Bug in der Animus 1.0-Software, der verhindert, dass der Vorfahr schwimmen kann.

Unauffälliger Modus

A-Taste: Tauchen

Ihr Vorfahr taucht unter die Wasseroberfläche. Unter Wasser ist der Sichtkontakt der Wachen zu Ezio unterbrochen, aber Ezio kann nur begrenzte Zeit untergetaucht bleiben.

X-Taste: Angreifen

Drücken Sie auf die Waffenhand-Taste, um ein Wurfmesser zu werfen (falls diese ausgewählt sind).

Y-Taste: Vision

Halten Sie die Kopf-Taste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren.

Auffälliger Modus

A-Taste: Aus dem Wasser steigen / schnell kraulen

Wenn sich Ezio im Wasser vor einer Mauer oder einem Boot befindet, klettern Sie mit dieser Taste aus dem Wasser. Ist kein Hindernis im Weg, schwimmt Ezio so schnell es geht.

X-Taste: Angreifen

Drücken Sie auf die Waffenhand-Taste, um ein Wurfmesser zu werfen (falls diese ausgewählt sind).

Y-Taste: Vision

Halten Sie die Kopf-Taste gedrückt, um das Adlerauge zu aktivieren.

1.4.4 Boote

A-Taste

Ezio verlässt seine Position am Ruder.

B-Taste: Rudern

Wenn Ezio sich in der Nähe des Ruders befindet, übernimmt er die Kontrolle über die Gondel. Drücken Sie im Ruderrhythmus auf die Leere Hand-Taste, um das Boot zu beschleunigen.

1.4.5 Flugmaschine

Benutzen Sie den linken Stick, um die Flugmaschine zu steuern. Bewegen Sie den Stick nach oben, um in den Sinkflug zu gehen, und nach unten, um mit der Maschine aufzusteigen. Erfassen Sie Feinde mit **R**, um sie zu treten.



1.4.6 Kutschen

Steuern Sie die Kutsche mit dem linken Stick. Befreien Sie sich von Gegnern, die Sie auf der Kutsche packen wollen, indem Sie wiederholt auf die Leere Hand-Taste drücken.



1.4.7 Kämpfen

Lucy – Nehmt bitte noch die Veränderungen am neuen Kampfsystem vor. Das spielt eine wichtige Rolle, wenn Desmond im Animus 2.0 ist.

Zielerfassung: Um zu kämpfen, müssen Sie einen Gegner als Ziel erfasst haben, der im offenen Konflikt zu ihnen steht.

Unauffälliger Modus: Offensive Aktionen

Lucy – Überlegt euch bitte aus gegebenem Anlass einen neuen Titel für diesen Abschnitt.

A-Taste: Ausweichschritt

Wenn Sie auf die Bein-Taste drücken, führt Ezio eine Ausweichbewegung in die Richtung aus, in die Sie den linken Stick steuern.

B-Taste: Greifen

Wenn Sie auf die Leere Hand-Taste drücken, versucht Ezio einen feindlichen NPC zu packen. Solange Sie unbewaffnet sind, führen Sie mit **Y**, **X** und **A** dabei normale Angriffe aus. Wenn Sie bewaffnet sind, können Sie den NPC mit der **X**-Taste töten.

Lucy – Haben wir das nicht schon irgendwie erwähnt?

X-Taste: Angreifen

Wenn Sie auf die Waffenhand-Taste drücken, führt Ezio eine Angriffsbewegung mit der zurzeit ausgewählten Waffe aus. Drücken Sie ein zweites Mal, wenn Ihre Waffe den Gegner berührt, um einen Kombo-Angriff auszuführen. Drücken Sie ein Mal pro Schlag, um eine effektivere Kombo auszuführen.

Lucy – Das Timing ist entscheidend!

X-Taste: Halten Sie diese Taste gedrückt, um den Spezialangriff für die gewählte Waffe auszuführen, falls verfügbar.

Y-Taste: Drücken Sie auf die Kopf-Taste, um den Gegner zu provozieren. Wenn Sie ihn verärgern, lässt er sich eventuell zu einem Angriff hinreißen.

Auffälliger Modus: Defensive Aktionen

Im Kampfmodus ermöglicht der Auffällige Modus defensive Aktionen wie Konterangriffe und Ausweichbewegungen. Standardmäßig wehren Sie mit dem Schalter für den Auffälligen Modus gegnerische Angriffe ab.

A-Taste: Ausweichen

Wenn Sie im richtigen Moment auf die Bein-Taste drücken, führt Ihr Vorfahr eine Ausweich-Konterbewegung aus, die ihm die Möglichkeit für einen Angriff eröffnet. Bei schlechtem Timing setzt er sich allerdings dem Schlag des Gegners ungedeckt aus.

B-Taste: Greifen / Waffe aufheben

Wenn Ezio sich in der Nähe einer Waffe befindet, versucht er diese aufzuheben.

X-Taste: Konterangriff / Entwaffnen

Wenn Sie eine Waffe ausgewählt haben und im richtigen Moment auf die Waffenhand-Taste drücken, führt Ihr Vorfahr einen Konterangriff gegen einen angreifenden NPC aus. Bei schlechtem Timing setzt er sich allerdings ohne Deckung dem Angriff des Gegners aus.

Lucy – stellt sicher, dass Desmond Waffen stehlen kann, so hat er viel mehr Handlungsfreiheit.



Y-Taste: Provozieren

Wenn Sie auf diese Taste drücken, provozieren Sie Ihren Gegner und verleiten ihn möglicherweise zu einem Angriff.

1.4.8 Interaktive Filmsequenzen

In einigen Szenen erlaubt Ihnen der Animus 2.0, direkt ins Geschehen einzugreifen, indem Sie im richtigen Moment auf die entsprechenden Tasten drücken.

Lucy – Bitte entfernt diese Bildstörungen, wenn möglich. Dagegen müssten wir doch etwas unternehmen können!

2. HUD

2.1 HUD-Elemente

Während Sie sich im Animus 2.0 befinden, zeigt Ihnen das HUD alle wichtigen Informationen. Die verschiedenen Elemente erlauben dem Subjekt, sich seines aktuellen Zustands bewusst zu bleiben.

Hinweis: Das HUD kann im Options-Ordner an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.



2.1.1 Gesundheitsanzeige

Lucy – Denkt darüber nach, diese Anzeige umzubenenen!

Die Gesundheitsanzeige zeigt die folgenden Informationen:

- Aktive Gesundheits-Quadrate
- Verletzte Gesundheits-Quadrate (können von Ärzten geheilt werden)
- Beschädigte Gesundheits-Quadrate (Teile der Rüstung müssen beim Schmied repariert werden)

2.1.2 Bekanntheits-Anzeige

Zeigt Ihren Bekanntheitsgrad an (lesen Sie Abschnitt 3.2 für weitere Informationen zum Bekanntheitsgrad).

2.1.3 Waffensymbol

Zeigt die zurzeit gewählte Waffe an.

2.1.4 Geld-Anzeige

Zeigt an, wie viel Geld Ezio aktuell bei sich trägt.

2.1.5 Steuerungs-HUD

In der oberen rechten Ecke sehen Sie stets die zurzeit möglichen Aktionen.

2.1.6 Mini-Karte

Die Mini-Karte zeigt die Positionen verschiedener wichtiger Erinnerungen. Um den Nebel über der Karte zu lichten und mehr Informationen auf der Mini-Karte anzuzeigen, müssen Sie sich mit einem Aussichtspunkt synchronisieren. Dazu müssen sie die Spitze bestimmter Gebäude erreichen und sich umsehen.

2.2 Anzeige Sozialer Status (ASS)

2.2.1 NPC-Pfeile

Die ASS der Wachen zeigt Ihnen, ob das Risiko einer Entdeckung besteht oder nicht.

Wenn Sie anonym sind:

Gelb: Wenn sich die ASS einer Wache gelb färbt, wird sie misstrauisch und beginnt eine Untersuchung.

Rot: Wenn sich die ASS einer Wache rot färbt, wird sie in einen offenen Konflikt mit Ihnen eintreten.

2.2.2 Der Rahmen der Mini-Karte

Der Rahmen der Mini-Karte fungiert als Risiko-Anzeige und reflektiert die Zustände Ihrer Gegner:

Weiß: Sie sind anonym.

Grün: Sie sind versteckt.

Rot: Sie befinden sich im offenen Konflikt mit den Wachen. Sie müssen entweder fliehen oder kämpfen.

Gelb: Sie befinden sich im offenen Konflikt mit den Wachen aber Sie haben den Sichtkontakt unterbrochen und können sich verstecken.

Blau: Sie tauchen unter.

2.2.3 NPC-Gesundheitsanzeige

Lucy – siehe mein Hinweis zu Punkt 2.1.1.

Im Kampf wird die Gesundheit Ihrer Gegner angezeigt, um Ihnen zu helfen, eine Kampfstrategie zu wählen.

2.3 Animus Feedback-System (AFS)

Das AFS hilft Ihnen mit verlässlichen und nützlichen Informationen wie Tutorials und Datenbank-Updates.

Lucy – Bitte entfernt alle unnötigen AFS-Nachrichten.

3. Spielkreisläufe

3.1 Gegner

Normale Wachen

Sie sind in drei Gruppen unterteilt (Miliz, Elite, Anführer) und stellen mit unterschiedlicher Bewaffnung das Gros der gegnerischen Armeen dar.



Verfolger

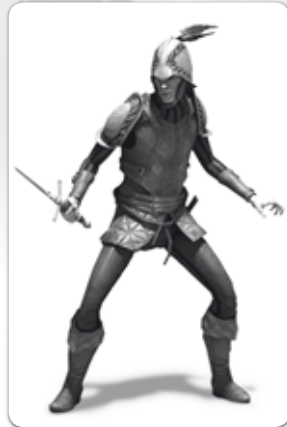
Mit ihrer Hellebarde suchen sie den Assassinen, wo auch immer er sich versteckt.

Lucy – Fallen uns keine besseren Namen für die Wachen ein? Und was ist eine Hellebarde? Können wir nicht einfach „speer“ sagen, oder so?



Flinke Wachen

Sie sind leicht bewaffnet, können aber schneller rennen als Sie. Achten Sie auf Ihren Rücken.



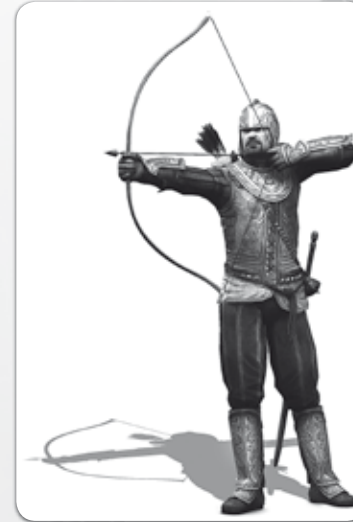
Rohlinge

Sie sind langsam, aber ohne spezielle Kampftechniken zu beherrschen, sollten Sie sich nicht mit ihnen anlegen.



Bogenschützen

Bogenschützen bewachen besondere Gebiete. Wenn Sie ihren Einflussbereich nicht verlassen, nachdem Sie gewarnt wurden, werden sie auf Sie schießen.



3.2 Bekanntheitsgrad

Sie können entweder bekannt oder inkognito sein.

- Wenn Sie inkognito sind, sind sich die Wachen Ihrer Anwesenheit nicht bewusst und greifen erst ein, wenn Sie etwas Ungesetzliches tun.
- Wenn Sie bekannt sind, wissen die Wachen, dass ein Assasine in der Stadt ist, und werden Sie bei Sichtkontakt erkennen.

Je mehr spektakuläre Aktionen Sie ausführen (wie Doppel-Attentate oder Wachen bei Kämpfen in die Flucht zu schlagen), desto weiter steigt Ihr Bekanntheitsgrad.

Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, um Ihren Bekanntheitsgrad zu verringern:

- ◆ Steckbriefe abreißen.
- ◆ Herolde bestechen, damit sie nicht mehr von Ihnen reden.
- ◆ Amtspersonen töten.

Wenn Ihr Bekanntheitsgrad das Maximum erreicht, sind die Wachen über Ihre Anwesenheit informiert und erkennen Sie bei Sichtkontakt. Sie müssen die Bekanntheitsgrad-Anzeige komplett leeren, um wieder inkognito zu sein.

3.2.1 Erkennung

Wenn Sie inkognito sind, reagieren die Wachen nur auf illegale Aktionen (Personen töten, herumstoßen, bestehlen, ...). Wenn Sie keine dieser Aktionen ausführen, bleiben Sie anonym.

Wenn Sie bekannt sind, beginnen die Wachen, aktiv nach Ihnen zu suchen. Wenn sie Sie sehen (der Pfeil füllt sich gelb), beginnen sie eine Untersuchung (der Pfeil füllt sich rot). Sobald sie Sie erkennen, greifen sie an (der Pfeil ist ganz rot gefüllt). Bleiben Sie im unauffälligen Modus oder tauchen Sie in der Menge unter, um keine unerwünschte Aufmerksamkeit zu erregen.

Hinweis: Da es verboten ist, sich auf den Dächern aufzuhalten, erkennen Bogenschützen Sie sofort bei Sichtkontakt.

3.2.2 Fliehen

Um vor Ihren Feinden zu fliehen, müssen Sie den Sichtkontakt unterbrechen und sich verstecken. Die unmittelbare Umgebung Ihrer letzten bekannten Position (LBP) bleibt dabei eine Gefahrenzone – die Wachen werden alle Verstecke in der Nähe untersuchen.

Die LBP wird auf der Mini-Karte als gelber Kreis angezeigt. Versuchen Sie, diese Zone zu verlassen, bevor Sie sich verstecken, damit Sie nicht gefunden werden.

Lucy – Lass die blöden Abkürzungen weg, S.V.P.

3.2.3 Untertauchen

Wenn Sie ungesehen sind, müssen Sie ein Versteck finden (Heuballen, Brunnen oder Bank) oder in einer Gruppe von Bürgern untertauchen. Wenn Sie versteckt oder untergetaucht sind, verschwinden Sie (blinkt blau).

Sie können auch verschwinden, indem Sie Ihre Schnelligkeit und Ihr Geschick einsetzen und den Verfolgern entkommen.

3.3 Synchronisation der Erinnerung

3.3.1 Haupterinnerungen

Der Animus 2.0 erlaubt Ihnen, Ezios Erinnerungen nachzuerleben. Die Erinnerungen sind wichtige Momente im Leben, die in einer bestimmten DNA-Sequenz verschlüsselt sind.

3.3.2 Sekundäre Erinnerungen

Sekundäre Erinnerungen sind Erinnerungen, von denen wir wissen, dass Ezio über sie verfügt, die aber schwer auf der Erinnerungs-Zeitleiste zu lokalisieren sind. Sie werden im DNA-Menü auf der rechten Seite gespeichert.

◆ **Aussichtspunkte:** Erklimmen Sie alle Aussichtspunkte, um 100%ige Synchronität zu Ezio zu erreichen.

Federn: Können ganz allgemein auf Gebäudedächern gefunden werden.

◆ **Assassinengräber:** Untersuchen Sie sie, um die Siegel legendärer Assassinen zu finden.

◆ **Auftrags-Attentate:** Töten Sie gegen Geld wichtige politische Zielpersonen für Lorenzo de' Medici.

◆ **Rennen:** Beweisen Sie, dass Sie der schnellste Läufer Italiens sind.

◆ **Schlägereien:** Verprügeln Sie betrügerische Ehemänner.

Lucy – Sie wissen, dass Sie es wollen!

◆ **Kurier-Missionen:** Liefern Sie Gegenstände schnell aus, um Geld zu verdienen.

◆ 3.3.3 Philosophischer Kodex

Philosophische Kodex-Seiten helfen Ihnen, den Weg der Assassinen besser zu verstehen. Bringen Sie alle Kodex-Seiten, die Sie finden, zu Leonardo, um sie entschlüsseln zu lassen. Die Entschlüsselung von vier Kodex-Seiten steigert Ihre maximale Gesundheit.

3.4 Wirtschaftssystem

3.4.1 Geld verdienen

Schätze: Sie können verschiedene Schatzkisten in der Umgebung finden. Plündern Sie sie, um Geld zu verdienen.

Stehlen: Halten Sie im Unauffälligen Modus die **A**-Taste gedrückt und rempeln Sie andere Personen an, um sie zu bestehlen. Entfernen Sie sich dann schnell von der bestohlenen Person, damit sie nicht geschnappt werden, sobald der Diebstahl entdeckt wird.

Plündern: Halten Sie die **A**-Taste gedrückt, wenn Sie über einer Leiche stehen, um sie zu bestehlen. Beim Plündern von Leichen können Sie Geld und andere Gegenstände finden. Die Wachen haben jedoch kein Verständnis für Leichenfledderer, also passen Sie auf, wann und wo Sie diese Aktion ausführen.

Einkommen der Villa: Wenn Sie den Familiensitz der Auditore, das Dorf Monteriggioni, renovieren, erhalten Sie im Gegenzug einen Teil der Einnahmen der renovierten Geschäfte. Wenn Sie ein Geschäft renovieren, erhalten Sie außerdem einen Rabatt auf alle Einkäufe, die Sie dort tätigen. Sie erzeugen auch ein Einkommen, indem Sie die Sammlungen in der Villa vervollständigen und so das Prestige der Auditore-Familie steigern. Sammeln Sie dazu Gemälde, Federn und Waffen.

3.4.2 Geschäfte

➤ **Schmied:** Schmiede verkaufen Waffen, Rüstungen und Munition in Form von Rauchbomben, Wurfmessern und Kugeln. Außerdem können Sie hier gegen eine Gebühr Ihre Rüstung reparieren lassen. Besuchen Sie die Schmiede regelmäßig, um zu sehen, ob neue Waffen und Rüstungen verfügbar sind.

✂ **Schneider:** Schneider verkaufen Beutel, mit denen Sie mehr Munition tragen können. Außerdem können Sie dort Ihre Kleidung färben lassen.

⚕ **Arzt:** Ärzte können Sie heilen und Ihre Gesundheitsanzeige vollständig wiederherstellen. Außerdem können Sie dort Medizin kaufen, die Sie bei sich tragen können.

🖼 **Kunsthändler:** Kunsthändler verkaufen Gemälde und Schatzkarten. Die Gemälde dienen dazu, den Wert der Villa zu steigern, dadurch sind sie gute langfristige Investitionen. Außerdem können Sie bei den Kunsthändlern Schatzkarten kaufen, die die Positionen von Schatzkisten in der Welt anzeigen.

↔ **Schnellreise-Stationen:** Besuchen Sie eine Schnellreise-Station und reisen Sie für wenig Geld schnell zu Orten, die Sie bereits besucht haben.

4. Menüs


4.1 Hauptmenü

Story-Modus: Ein neues Spiel starten oder ein gespeichertes Spiel laden.

Extras: Zugang zu exklusiven Inhalten.

4.2 Im Animus

4.2.1 Animus-Desktop (Pausenmenü)

Drücken Sie auf die -Taste, um den Animus-Desktop anzuzeigen. Dort können Sie:

- sich die aktuellen Missionsziele ansehen.
- sich Zugang zu den anderen Animus-Ordnern verschaffen.

4.2.2 DNA-Ordner

Durchsuchen Sie Ezios genetische Erinnerungen mithilfe der DNA-Zeitleiste. Jedes Segment entspricht einer Erinnerung.

4.2.3 Karten-Ordner

Öffnen Sie die Karte der Region, in der Ezio sich zurzeit aufhält.

4.2.4 Inventar-Ordner

Öffnen Sie Ihr Inventar, um zu sehen, welche Gegenstände Ezio zurzeit bei sich trägt.

4.2.5 Verschwörer-Ordner

Im Verschwörer-Ordner werden nach und nach Ezios Ziele und deren Beziehungen untereinander angezeigt.


4.2.6 Animus-Datenbank

Die Animus-Datenbank bietet nicht nur viele Informationen zum Italien der Renaissance, hier werden auch alle Dokumente aufbewahrt, die Ezio gefunden hat (Kodex-Seiten, Templer-Briefe, etc.), sowie ein paar besondere Überraschungen. Lesen Sie den Abschnitt „Benutzerhandbuch“ in der Datenbank, um weiterführende Informationen dazu zu erhalten.




4.2.7 Optionen-Ordner

Passen Sie die Animus-Optionen wie die Audio-, Video-, Steuerungs- und HUD-Einstellungen an. Sie können sich außerdem Statistiken zu Ihren Leistungen im Animus ansehen.

5. Uplay™

Drücken Sie auf dem Titelschirm auf die -Taste, um Uplay™ zu starten.

5.1 Uplay™ Menü

Benutzen Sie den linken Stick, um in diesem Menü zu navigieren. Mit der -Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl, mit der -Taste brechen Sie ab. Drücken Sie auf die -Taste, um Uplay zu beenden und zum Spielmenü zurückzukehren.

Profil:



- **Profil anzeigen:** Zeigt einen Überblick über Ihre Aktionen in Spielen, die Sie gespielt haben.
- **Zitat ändern:** Ändern Sie das angezeigte Zitat.
- **Symbol ändern:** Wählen Sie ein neues Symbol.




Konto:

- **Email und Passwort:** Ändern Sie Ihre Emailadresse und Ihr Passwort.
- **Persönliche Infos:** Ändern Sie Ihre persönlichen Informationen.
- **Opt-Ins:** Stellen Sie ein, ob und wie Sie Nachrichten von Ubisoft und seinen Partnern erhalten möchten.

5.2 Uplay™ -Menü „Win“:

Benutzen Sie den linken Stick, um in diesem Menü zu navigieren.

Mit der -Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl, mit der -Taste brechen Sie ab.

- **Aktionen:** Eine Liste aller Aktionen, die in den Spielen verfügbar sind, und wie viele Units jeder Aktion zugeordnet sind. Ein markiertes Kästchen bedeutet, dass die entsprechende Aktion bereits ausgeführt wurde. Markieren Sie eine Aktion und drücken Sie auf , um eine Erklärung anzusehen.
- **Belohnungen:** Eine Liste aller verfügbaren Belohnungen und wie viele Units jeder Belohnung zugeordnet sind. Ein markiertes Kästchen bedeutet, dass die entsprechende Belohnung bereits eingelöst wurde. Markieren Sie eine Belohnung und drücken Sie auf , um die Belohnung einzulösen (vorausgesetzt, Sie haben genug Units). Wenn Sie eine Belohnung einlösen, wird die entsprechende Anzahl Units ausgegeben.
- **Units-Bilanz:** Eine Auflistung aller beendeten Aktionen und aller eingelösten Belohnungen sowie eine detaillierte Bilanz Ihrer Units. Markieren Sie eine Aktion/Belohnung und drücken Sie auf , um eine Beschreibung anzusehen.

Für weitere Informationen, Inhalte und Optionen besuchen Sie: www.uplay.com

NOTIZEN



A large, stylized, textured graphic of an elephant's trunk and tusk dominates the right side of the page. The trunk is thick and curves downwards, while the tusk is thinner and curves upwards. Both are composed of many fine, parallel lines, giving them a woven or knitted appearance. The background is a light gray with a subtle, repeating pattern of small, dark, irregular shapes, creating a textured effect.

NOTIZEN



KOSTENLOSER KUNDENSERVICE

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de/>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 12:00 – 21:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie bei Ihrem Anruf möglichst Zugang zu Ihrer Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten müssen Sie sich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir Ihnen - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.